

## ABSTRAK

**Randy Alfin Nugraha (1304686). Pemanfaatan Aplikasi *Fun Easy Learn* Berbasis *Mobile Learning* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Berbicara Bahasa Inggris (Kuasi Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 1 Cilegon).**

**Skripsi** Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Tahun 2017.

Pemanfaatan *smartphone* sebagai media untuk belajar merupakan salah satu pendekatan yang disebut dengan *mobile learning*. Fitur-fitur yang terdapat pada *smartphone* dapat membantu pembelajaran melalui hiburan dalam bentuk *game*. Dengan menggunakan aplikasi *fun easy learn* peserta didik dapat mengatasi penguasaan kosakata yang rendah, karena aplikasi *fun easy learn* didesain dalam bentuk permainan edukasi yang menarik yang dapat meningkatkan gairah belajar peserta didik dalam mempelajari Bahasa Inggris. Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan kepercayaan diri berbicara Bahasa Inggris siswa antara siswa yang menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn* Berbasis *Mobile Learning* dengan siswa yang menggunakan media *power point* pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Sedangkan secara khusus bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan kepercayaan diri berbicara Bahasa Inggris pada aspek keyakinan pada kemampuan diri sendiri, aspek berani berbicara, dan aspek rasa positif diri antara siswa yang menggunakan aplikasi *Fun Easy Learn* Berbasis *Mobile Learning* dengan siswa yang menggunakan media *power point* pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian eksperimen *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data berupa kuesioner. Berdasarkan hasil uji hipotesis penelitian umum melalui uji *independent sample t-test*. Secara umum disimpulkan bahwa kepercayaan diri berbicara Bahasa Inggris peserta didik yang menggunakan aplikasi *fun easy learn* lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan media *power point* pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas 7 di SMP Negeri 1 Cilegon.

**Kata Kunci:** *Mobile Learning, Fun Easy Learn, Kepercayaan Diri, Berbicara Bahasa Inggris.*

## **ABSTRACT**

**Randy Alfin Nugraha (1304686). *The Usage of Fun Easy Learn Application Based on Mobile Learning in Order to Increase Self-Confidence in Speaking English. (Quasi Experimentation in Student Class VII of SMP Negeri 1 Cilegon).***

***Thesis:*** Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. 2017.

*The usage of smartphone as the media for learning is one of the approach called mobile learning. Some smartphone features can be used to help learning process through entertainment such as game. By using fun easy learn application, student can enrich their vocabularies because this mobile application is designed education game that is interesting. It can motivate them in learning English. The aims of this research are to describe and analyze the difference of self-confidence in speaking English between student who use Fun Easy Learn application and who use Power Point in Learning English. On the other hand, the specific purpose of this final project is to describe about the difference of confidence in speaking English on the aspect of believing self-competence, having courage to speak, and thinking positive between the students who use Fun Easy Learn Application based on Mobile Learning and who use Power Point on English lesson. The Method applied on this research is quasi-experiment with nonequivalent control group design. The technique of collecting data is using questionnaire. According to general research hypothesis through independent sample t-test. Generally it can be concluded that students self-confidence in speaking English using fun easy learn application is higher than the students who use power point as learning media in English subject for class 7 in SMPN 1 Cilegon.*

***Keywords:*** Mobile Learning, Fun Easy Learn, Self-confidence, Speaking English.